

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan pengaruh dari perkembangan dan kemajuan disegala aspek kehidupan bangsa. Pada era persaingan global daya saing bangsa dapat dicapai apabila terdapat pondasi kesatuan dan persatuan bangsa yang kuat. Pendidikan merupakan salah satu pemersatu bangsa dan meningkatkan mutu sumber daya manusia (SDM). Untuk mewujudkan sumber daya yang berkualitas, pendidikan merupakan upaya yang lebih memadai dan mampu memperluas kesempatan belajar bagi seluruh warga negara diseluruh pelosok tanah air, sehingga dapat dikatakan bahwa pendidikan berperan dalam meningkatkan daya saing bangsa dan memperkuat persatuan dan kesatuan melalui pelayanan pendidikan secara luas dan merata serta meningkatkan kualitas pendidikan.

Pendidikan adalah suatu proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan, proses perbuatan dan cara mendidik. Keberhasilan dalam proses pendidikan dipengaruhi oleh guru sebagai seorang pengajar dan karakteristik siswa itu sendiri. Berkaitan dengan hal tersebut, Arikunto (2007:12) menyebutkan beberapa karakteristik siswa dalam proses belajar sebagai berikut: 1. Semangat belajar rendah, 2. Mencari jalan pintas, 3. Tidak tahu tujuan utama belajar, 4. Siswa pasif dan acuh. Untuk

mengantisipasi karakteristik siswa yang demikian dapat dilakukan penerapan strategi pembelajaran yang bervariasi seperti memberikan kesibukan yang menarik, bersifat terbuka dan memberikan layanan yang simpatik.

Model pembelajaran konvensional dipandang tidak sesuai lagi dengan tuntutan jaman karena proses pembelajaran hanya berpusat pada guru, siswa tidak diberi kesempatan untuk aktif mengembangkan pengetahuannya. Mata pelajaran matematika berbeda dengan pelajaran yang lain, bahkan kebanyakan siswa menganggap matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan, sehingga hasil belajar siswa dalam matematika selalu rendah. Mempelajari matematika tidak cukup hanya dengan menghafal, namun juga diperlukan pemahaman, ketelitian dan latihan secara terus menerus. Hal inilah yang sebenarnya menjadi tujuan utama pembelajaran matematika, namun kenyataan yang terjadi di SMP Negeri 1 Ngadirojo saat ini adalah keaktifan dan hasil belajarnya masih rendah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan diperoleh hasil bahwa keaktifan dan hasil belajar siswa di SMP N 1 Ngadirojo kurang maksimal, hal ini dapat disimpulkan dari berbagai masalah yaitu, siswa belum berani menjawab pertanyaan dari guru, bertanya kepada guru, selain itu siswa juga belum berani mengerjakan soal ke depan, dan penggunaan alat peraga dalam proses pembelajaran matematika kurang optimal sehingga hasil belajarnya kurang maksimal.

Berdasarkan uraian diatas untuk mendukung proses pembelajaran disamping menggunakanstrategi yang tepat, juga diperlukan suatu media yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaranmatematika. MenurutSanaky (2009:36) media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi atau penerima. Peranan media dalam pembelajaran adalah sebagai teknologi pembawa informasi yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pengajaran atau sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran.

Agar proses belajar mengajar tidak hanya berpusat pada guru, maka diperkenalkan salah satu alternatif bentuk pengajaran baru yaitu penerapan strategi pembelajaran *Instant Assessment* dengan media alat peraga. Dalam penelitian dengan strategi pembelajaran *Instant Assessment* dengan media alat peraga ini siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar dan guru berperan sebagai fasilitator.

Pengajaran dengan penerapan strategi pembelajaran *Instant Assessment* dengan media alat peraga merupakan strategi mengajar yang ditekankan pada respon dan keaktifan siswa, sehingga siswa lebih aktif dan berani dalam mengemukakan pendapatnya dengan menyampaikan alasan jawaban yang telah di jawabnya dan siswa juga mudah menangkap pelajaran karena dengan adanya alat peraga dalam penyampaian materi, maka secara sadar siswa selalu mempersiapkan dirinya untuk lebih aktif dikelas karena dengan adanya penerapan strategi pembelajaran *Instant Assessment* siswa menjadi terpancing

untuk selalu belajar materi yang akan disampaikan dan siswa berusaha aktif untuk memperoleh tujuan yang diharapkan.

Semakin berkembangnya dalam dunia pendidikan, maka seorang guru harus mampu menerapkan strategi pembelajaran yang efektif. Diharapkan dengan kegiatan belajar mengajar yang efektif dapat dengan mudah dipahami semua siswa dan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Strategi Pembelajaran *Instant Assessment* dengan Media Alat peraga Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika pada Materi Bangun Ruang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah diatas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan akan diteliti sebagai berikut :

1. Apakah penerapan strategi pembelajaran *Instant Assessment* dengan media alat peraga dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas VIII F SMP Negeri 1 Ngadirojo?
2. Apakah penerapan strategi pembelajaran *Instant Assessment* dengan media alat peraga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII F SMP Negeri 1 Ngadirojo?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa pada materi bangun ruang sisi datar dengan penerapan strategi pembelajaran *Instant Assessment* dengan media alat peraga siswa kelas VIII F SMP Negeri 1 Ngadirojo tahun ajaran 2011/2012.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian tindakan ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi peneliti yang akan meneliti permasalahan yang sama guna menyempurnakan penelitian ini. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi guru matematika tentang manfaat diterapkannya strategi pembelajaran *Instant Assessment* dengan media alat peraga yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi siswa, dapat meningkatkan sifat kritis dan kreatifitas siswa sehingga siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran.
- b. Bagi sekolah, dapat digunakan sebagai acuan pembelajaran dengan penerapan strategi pembelajaran *Instant Assessment* dengan alat peraga dalam pembelajaran aktif di sekolah.

- c. Bagi guru Matematika, dapat digunakan sebagai motivasi untuk meningkatkan keterampilan memilih strategi dan media pembelajaran yang baik agar proses pembelajaran menjadi menarik dan dapat melibatkan siswa secara menyeluruh.